Nintendo®

DMG-PKMN-NNOE



Trainer's Guide

Art. Nr. 1237740 M (09.99) [0899/NOE/GB]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY™ System paßt.



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.

Werfen Sie verbrauchte Batterien und Akkus nur in einen Sondermüllbehälter bzw. geben Sie diese bei einer Sammelstelle ab.

Über Standorte der Sondermüllbehälter bzw. Sammelstellen informiert Sie Ihre Gemeinde.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo® Game Boy™ Spielkassette POKéMON™* entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

[0299/NOE/CGB]



INHALT

Es gibt zwei unterschiedliche Versionen von Pokémon, die Rote Edition und die Blaue Edition. Sie unterscheiden sich darin, ob und wie häufig bestimmte Pokémon auftauchen.

Um alle Pokémon zu sammeln, mußt Du mit einem Freund tauschen, der die jeweils andere Version besitzt!

VORGESCHICHTE

Du bist ein 10jähriger Junge, der zusammen mit seiner Mutter im kleinen Städtchen Alabastia lebt. Dein Rivale wohnt direkt auf der anderen Straßenseite. Früher, als Ihr noch klein wart, habt Ihr gemeinsam im Sandkasten gespielt, aber in letzter Zeit wurde er immer fieser zu Dir. Er sieht in Dir einen Konkurrenten, da Ihr das gleiche Ziel habt: Jeder von Euch will bester Pokémon-Trainer der Welt werden!

Als Du hörst, daß Prof. Eich ein Pokémon-Experte ist, bist Du vor lauter Neugierde völlig aus dem Häuschen. Doch als Du ihn im Labor besuchen willst, erzählen Dir seine Assistenten, daß Prof. Eich gerade nicht da ist. Also verläßt Du Alabastia, um Dich auf die Suche nach Pokémon zu begeben – plötzlich hörst Du eine Stimme!



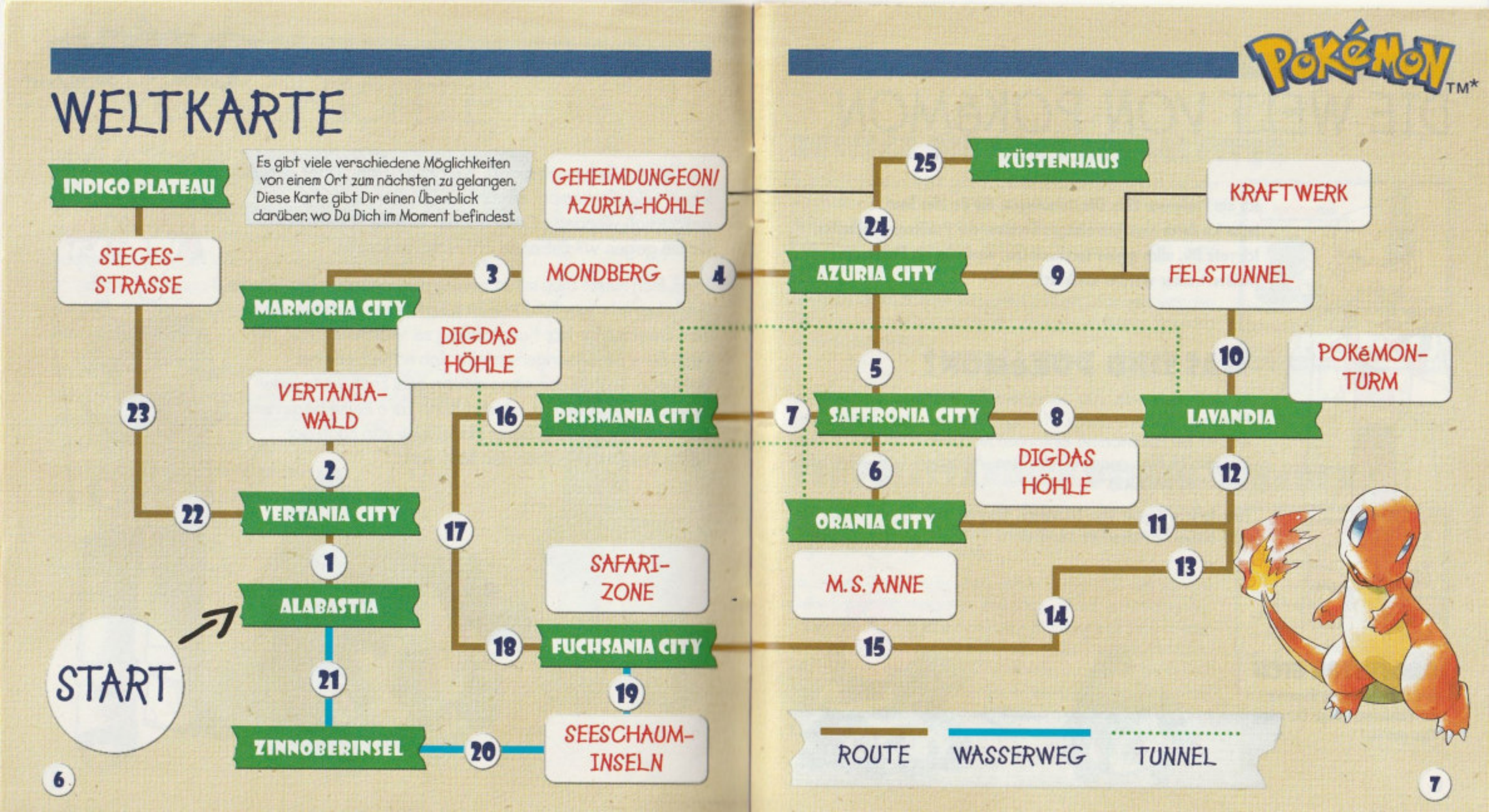
„He! Warte! Geh noch nicht!" ruft Prof. Eich. „Dort draußen leben wilde Pokémon", erklärt er. „Sie können sehr gefährlich werden... Du brauchst eigene Pokémon, um sie gegen wildlebende antreten zu lassen."

Prof. Eich nimmt Dich mit in sein Labor, wo auch Dein Rivale Gary bereits wartet. Prof. Eich hat ihn eingeladen, da er sein Enkel ist. Ihr hört ungeduldig zu, während Prof. Eich Euch Eure Anweisungen erteilt: „Ich habe hier drei Pokémon. Sucht Euch eines davon aus! Erst wenn jeder von Euch ein Pokémon besitzt, kann Eure Reise beginnen. Von nun an liegt es in Eurer Hand, wer von Euch der beste Pokémon-Trainer der Welt wird..."



WELTKARTE

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten von einem Ort zum nächsten zu gelangen. Diese Karte gibt Dir einen Überblick darüber, wo Du Dich im Moment befindest.



DIE WELT VON POKéMON



Ich bin Professor Eich. Die Unterlagen, die Du hier liest, habe ich durch mein jahrelanges Studium der Pokémon erarbeitet. Ich rate Dir, alles genau durchzulesen, wenn Du ein Pokémon-Meistertrainer werden möchtest!

WAS SIND POKéMON?

Es gibt mehr als 100 verschiedene Pokémon. Je mehr ein Pokémon kämpft, desto stärker wird es. Auf diesem Weg erlernt ein Pokémon mit einfachen Attacken (z. B. TACKLE oder RUTENSCHLAG) neue, effektivere Attacken (z. B. KRAFTBISS oder AQUAKNARRE).

Eine ganze Reihe von Pokémon können sich auch entwickeln und dabei ihr Aussehen verändern.

PROFESSOR EICH

Er ist der führende Experte für Pokémon. Präge Dir seine Tips gut ein!





TM*

BESIEGE DIE ACHT ARENALEITER

In der Pokémon-Welt gibt es viele Trainer, die ihre Pokémon zum Kämpfen aufziehen. Aber nur acht dieser Trainer sind Arenaleiter. Du findest sie in den örtlichen Pokémon-Arenen, in denen sie ihre Pokémon trainieren, damit diese immer stärker werden.



Die Arenaleiter können von jedem herausgefordert werden. Aber Du mußt sie auf jeden Fall besiegen, um Deinen Pokédex zu vervollständigen!

VERVOLLSTÄNDIGE DEINEN POKéDEX

Dein Ziel ist es, jeweils ein Pokémon jeder Gattung zu fangen und zu trainieren, um so ein echter Pokémon-Meistertrainer zu werden!

INHALT
007 SCHIGGY
008 SCHILLOK
009 ----------
010 RAUPY
011 SAFCON
012 ----------
013 HORNLIU
GES 95
BES 28
DATA
RUF
GEB.
ZUR.

Um dieses Ziel zu erreichen, ist es nötig, daß alle von Dir gefangenen Pokémon im Pokédex, einem elektronischen Sammelalbum, aufgenommen werden. (Die Pokémon-Daten werden automatisch darin eingetragen.) Um ein Pokémon einzufangen, benötigst Du Pokébälle. Du kannst sie in fast jeder Stadt im Pokémon-Supermarkt kaufen. Du wirst allerdings auch mit Freunden, die die gleiche bzw. andere Edition von Pokémon besitzen, tauschen müssen, um den Pokédex zu vervollständigen!

CONTROLLER-FUNKTIONEN

OFF• •ON
POWER
GAME BOY pocket
Nintendo

+ Steuerkreuz
- Bewegen der Figur
- Auf der Karte umschauen
- Cursor im Untermenü bewegen

A-Knopf
- Auswahl bestätigen
- Personen ansprechen

B-Knopf
- Auswahl zurücknehmen
- Zurück zum letzten Menü

SELECT
Gegenstände anordnen

START
Menü aufrufen

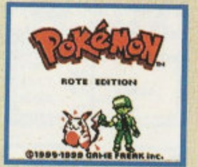


EIN NEUES SPIEL BEGINNT!

Pokémon™*

Drücke im Titelbildschirm entweder den A-Knopf oder START, um einen Menübildschirm aufzurufen. Wähle hier mit dem Steuerkreuz die gewünschte Option und bestätige mit dem A-Knopf.





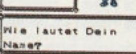
NEUES SPIEL

Mit dieser Option kannst Du ein neues Spiel beginnen. Wähle Deinen Namen und den Deines Rivalen im Spiel aus. Du kannst einen der bestehenden Namen auswählen oder einen eigenen mit Hilfe der Option NAME eingeben. Wähle dazu die gewünschten Buchstaben mit dem Steuerkreuz aus und bestätige sie mit dem A-Knopf. Wenn Du einen Fehler gemacht hast, kannst Du die Buchstaben einzeln mit dem B-Knopf wieder löschen.

VORSICHT: **Wenn bereits ein Spielstand existiert (die Option „WEITER" steht im Menü zur Verfügung) und die Option „NEUES SPIEL" ausgewählt wird, kann das neue Spiel nicht gesichert werden, ohne den alten Spielstand zu löschen.**





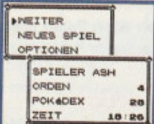


WEITERSPIELEN

Wenn Du bereits über einen abgespeicherten Spielstand verfügst, taucht diese Option im Menü auf. Damit kannst Du das Spiel an dem Ort fortsetzen, an dem Du zuletzt gespeichert hast.

OPTIONEN

Nähere Informationen findest Du einige Seiten weiter.



EINEN SPIELSTAND LÖSCHEN

Drücke, während der Titelbildschirm zu sehen ist, das Steuerkreuz nach oben, SELECT und den B-Knopf gleichzeitig.

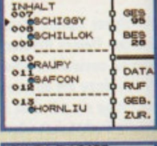
MENÜBILDSCHIRM

Drücke START, während Du Dich auf der Oberwelt-Karte befindest, um den Menübildschirm aufzurufen. Hier kannst Du zwischen sieben verschiedenen Optionen wählen:



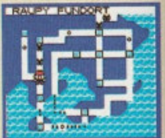
POKéDEX

Hier kannst Du Informationen über jedes Pokémon abrufen, das Du gesehen oder gefangen hast.



Data

Mit dieser Option erhältst Du Informationen über bereits gefangene Pokémon.



Ruf

Hier kannst Du Dir den Ruf eines Pokémon anhören.

Geb.

Mit dieser Option findest Du heraus, in welchen Gebieten bestimmte Pokémon gesichtet wurden.



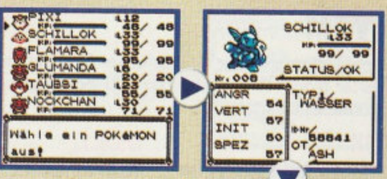
Zurück

Diese Option bringt Dich zurück zum Menübildschirm.



POKéMON

Mit dieser Option kannst Du den Status der Pokémon überprüfen, die Du zur Zeit mit Dir führst. Du kannst maximal sechs Pokémon gleichzeitig bei Dir haben!

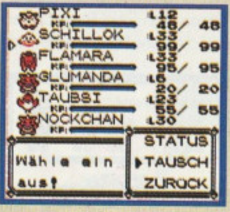


Status

ANGR	Die Angriffskraft des Pokémon.
VERT	Der Verteidigungswert des Pokémon.
INIT	Der Geschwindigkeitswert des Pokémon.
SPEZ	Die Spezialkraft des Pokémon.
TYP	Die genetische Klasse des Pokémon.
KP	Der Gesundheitswert des Pokémon. Sinkt dieser Wert auf Null, kann es nicht mehr kämpfen.
AP	Die Angriffspunkte für jede Attacke.
OT	Der Name des Original-Trainers.
ID-NR.	Die am Beginn des Spiels registrierte Kennummer eines Pokémon.



Tausch



Hier veränderst Du die Reihenfolge der Pokémon für den Kampf.
Sobald Du auf ein anderes Pokémon triffst, wird das Pokémon auf der ersten Position dieser Liste gegen dieses antreten. Du solltest die Reihenfolge so verändern, daß das stärkste oder ein Pokémon, das Du trainieren willst, an erster Stelle steht.

Zurück

Wähle diese Option aus, um zum Menübildschirm zurückzukehren.

ITEM

Diese Option zeigt Dir eine Liste aller Gegenstände, die Du bei Dir trägst. Du kannst maximal 20 verschiedene Gegenstände mit Dir führen.



OK

Mit dieser Option setzt Du den ausgewählten Gegenstand ein.

MÜLL

Mit dieser Option wirfst Du den ausgewählten Gegenstand unwiderruflich weg.

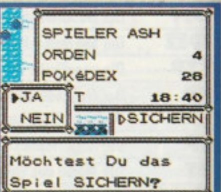
NAME

Diese Option zeigt Deinen Namen, Dein Geld, Deine Orden und die bereits gespielte Zeit.



SICHERN

Mit Hilfe dieser Option kannst Deinen Fortschritt speichern. Wenn Du das Spiel später fortsetzen möchtest, beginnst Du an dem Ort, an dem Du zuletzt gespeichert hast.







OPTION

Hier kannst Du verschiedene Voreinstellungen ändern: Verändere auf Wunsch das Text-Tempo, schalte die Kampfanimationen ein bzw. aus und wähle einen anderen Kampfstil.



Text-Tempo

Hier kannst Du die Scroll-Geschwindigkeit des Bildschirmtextes in drei verschiedenen Stufen einstellen.

Kampfanimation

Schalte die Kampfanimationen AN oder AUS.

Kampfstil

Hier kannst Du den Ablauf der Kämpfe gegen Pokémon-Trainer ändern.

WECHSEL **Nachdem Du ein gegnerisches Pokémon besiegt hast, kannst Du das im Augenblick kämpfende Pokémon gegen ein anderes in Deiner Gruppe austauschen.**

FOLGEND **Nachdem Du ein gegnerisches Pokémon besiegt hast, mußt Du mit demselben Pokémon weiterkämpfen. Erst wenn es besiegt ist, kannst Du ein neues einsetzen.**



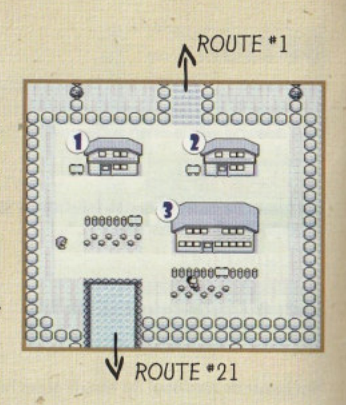
ZURÜCK

Diese Option bringt Dich zurück zum Spiel.

LOS GEHTS!

ALABASTIA

Hier beginnt Dein Abenteuer! Erkunde die Stadt, bevor Du nach Norden aufbrichst. Verlasse Dein Haus und statte Prof. Eich und Deinem Rivalen einen Besuch ab.





Sprich mit jedem, den Du triffst! Du wirst eine Menge neuer Freunde finden und wichtige Informationen erhalten, also übersieh niemanden!

1 Dein Zuhause

Hier wohnst Du. Du und Dein Gegenspieler. Ihr seid zusammen aufgewachsen und wart einst die besten Freunde...



2 Das Zuhause Deines Gegenspielers

Hier lebt Dein Rivale.





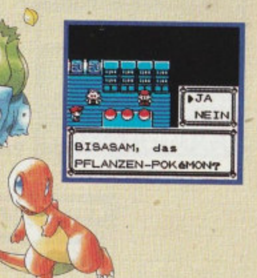
3 Prof. Eich

Du mußt Prof. Eich unbedingt sprechen, aber er befindet sich gerade nicht in seinem Labor. Als Du die Stadt verlassen willst, wirst Du jedoch von ihm angehalten. „He! Warte! Geh noch nicht!" ruft er. Er nimmt Dich daraufhin mit in sein Labor.



WÄHLE DEIN POKéMON

Prof. Eich läßt Dir die Wahl zwischen drei verschiedenen Pokémon: Bisasam, Schiggy und Glumanda.





NOTIZ VON PROF. EICH

Spielst Du zum ersten Mal, wähle Bisasam, das Pflanzen-Pokémon. (Pflanzen-Pokémon sind gegenüber Gesteins-Pokémon nämlich im Vorteil!)

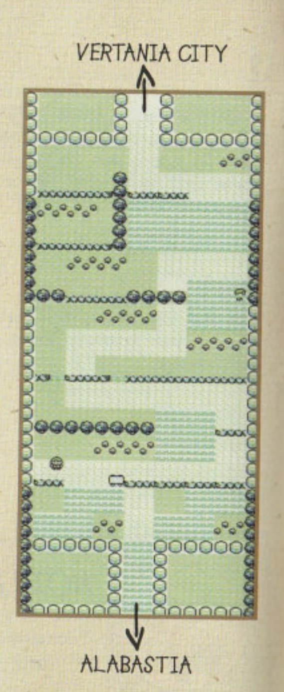
ROUTE 1

ACHTUNG! WILDE POKéMON!

Reise nach Norden und laufe in den Feldern mit hohem Gras umher. Hier triffst Du auf wildlebende Pokémon!



Suche in Gebieten mit hohem Gras, um wilde Pokémon aufzustöbern.



RATTFRATZ™

Ein kleines, wendiges und bissiges Pokémon, das vielerorts heimisch ist.





DEIN ERSTER KAMPF

Sobald Du auf ein gegnerisches Pokémon triffst, wechselst Du automatisch vom Spiel- zum Kampfbildschirm. Und so läuft der Kampf ab:

Ein wilder RATTFRATZ!

Zuerst erscheint das wilde Pokémon auf dem Bildschirm.

SCHIGGY ben. TACKLE!

Dann setzt Du Deine Attacken gegen das wilde Pokémon ein.

RATTFRATZ wurde besiegt!

Wenn Dein Pokémon gewinnt, wird es mit Erfahrungspunkten belohnt.

TAUBSI™

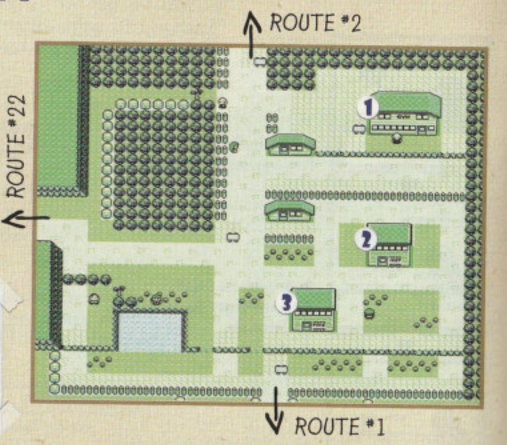
Ein vorwiegend in Wäldern lebendes Pokémon, das zur Verteidigung mit seinen Flügeln Sand aufwirbelt...



NOTIZ VON PROF. EICH

Im Moment ist es Dir noch nicht möglich, wilde Pokémon zu fangen, da Du noch keine Pokébälle besitzt. Kämpfe daher, um Erfahrung und Geld zu sammeln. In Vertania City kannst Du dann Pokébälle im Pokémon-Supermarkt kaufen.

VERTANIA CITY



1 Vertania City-Arena

Diese Arena ist noch verschlossen. Du kannst sie erst später betreten.

2 Pokémon-Supermarkt

ITEM LISTE

POKé BALL	200
GEGENGIFT	100
PARA-HEILER	200
FEUERHEILER	250





NOTIZ VON PROF. EICH

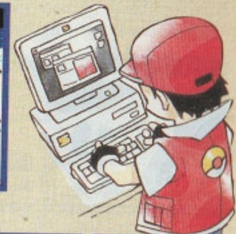
Der Ladenbesitzer hat ein Paket auf das ich schon lange warte. Bitte bringe es zu mir!



3 Pokémon-Center

Hier kannst Du die Kraftpunkte (KP) und Angriffspunkte (AP) Deiner Pokémon kostenlos auffüllen. Außerdem ist es möglich, Deine Pokémon und Gegenstände mit Hilfe des PCs zu lagern. Im Computer gibt es 12 virtuelle Boxen, in denen Du jeweils 20 Pokémon lagern kannst. Du kannst über den PC auch mit Prof. Eich in Kontakt treten, damit er Deinen Pokédex auswertet. Besuche auch den Kabel-Club, in dem Du mit Deinen Freunden Pokémon tauschen kannst und in dem Ihr Eure Pokémon gegeneinander antreten lassen könnt.



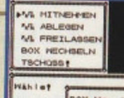


BENUTZE DEN COMPUTER!

Jemandes PC

Hier kannst Du Pokémon ablegen oder mitnehmen. (Du kannst maximal 6 Pokémon mit Dir führen.) Du kannst Deine Pokémon hier auch sortieren, wenn Du z.B. ähnliche Pokémon in einer Box lagern möchtest. Später im Spiel trägt dieser PC den Namen BILLs PC.





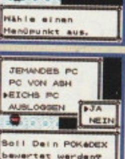
Dein PC

Da Du maximal 20 Gegenstände bei Dir tragen kannst, ist es möglich, im PC Gegenstände einzulagern und wieder abzuholen.

▶ITEM AUFNEHMEN
ITEM ABLEGEN
ITEM WEGWERFEN
AUSLOGGEN
Wähle einen
Menüpunkt aus.

Prof. Eichs PC

Hier kannst Du Deinen Pokédex von Prof. Eich bewerten lassen.



ROUTE 2

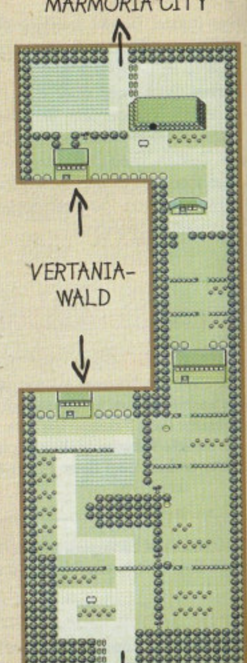
Die Route 2 ist die Verbindung zwischen Vertania City und Marmoria City. Sei auf der Hut, denn dieser Weg führt durch den Vertania-Wald, in dem sich gefährliche Pokémon herumtreiben. Hoffentlich hast Du Deine Pokémon bereits gut trainiert, bevor Du diese Gegend erreichst.



Überreiche Prof. Eich das Paket, um den Pokédex von ihm zu erhalten.



Siehst Du den Gegenstand auf der anderen Seite? Wie erreichst Du ihn wohl? Du wirst später noch einmal zurückkehren müssen...



RAUPY™

Dieses Pokémon trägt Saugnäpfe an den Beinchen. Es kann damit mühelos Steigungen und Mauern erklimmen.

POKéMON TM*

WIE SETZT MAN POKéBÄLLE EIN?

Du benötigst Pokébälle, um wilde Pokémon einzufangen. Die Bälle sind am effektivsten, wenn die Energie des gegnerischen Pokémon möglichst niedrig ist. Kämpfe daher mit Deinen Pokémon gegen das wilde Pokémon, achte aber darauf, es nicht zu besiegen. Kleiner Tip: Versuche, gegnerische Pokémon zu betäuben. Sobald sie schlafen, steigt Deine Chance, sie mit einem Pokéball einzufangen!

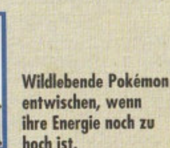


HORNLIU™

Dieses Pokémon lebt in Wäldern und ernährt sich von Blättern. Es trägt einen giftigen Stachel auf dem Kopf.

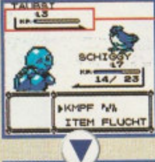
NEIN





Wildlebende Pokémon entwischen, wenn ihre Energie noch zu hoch ist.

JA



Kämpfe, bis die Energie des gegnerischen Pokémon möglichst niedrig ist und wirf dann einen Pokéball nach ihm. Auf diese Weise gelingen Dir die meisten Fänge!





NOTIZ VON PROF. EICH

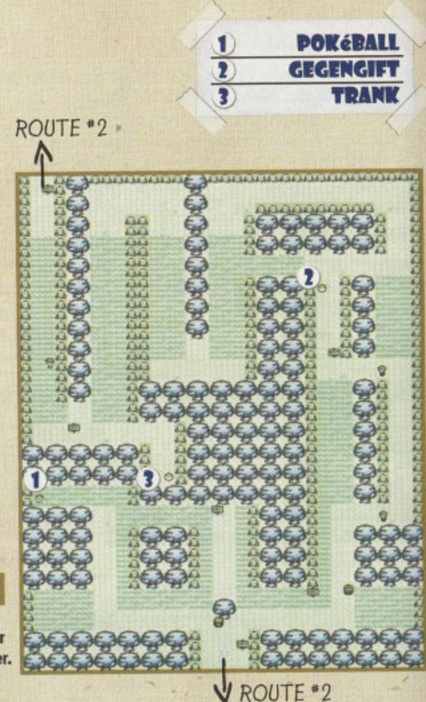
Die wilden Pokémon, auf die Du während Deines Abenteuers triffst, werden immer stärker! Möglicherweise brauchst Du mehrere Versuche und Pokébälle, um sie zu fangen.



VERTANIA-WALD

Der Vertania-Wald steckt voller Gefahren! Viele wilde Pokémon verstecken sich hier im Unterholz und im hohen Gras. Außerdem begegnest Du auch einigen Pokémon-Trainern. Eine tolle Chance, um die Kampfstärke Deiner Pokémon zu verbessern!







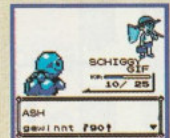
KOKUNA™

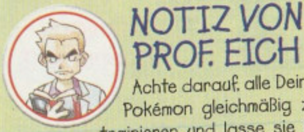
Dieses Pokémon kann sich kaum bewegen. Bei drohender Gefahr härtet es seinen Panzer.

Pokémon-Trainer

Wenn Du gegnerische Pokémon-Trainer besiegst, erhältst Du Geld und Deine Pokémon erhalten Erfahrungspunkte. Jeder Trainer kann zwischen einem und sechs Pokémon mit sich führen – Du solltest also immer mit sechs Pokémon unterwegs sein. Es ist übrigens nicht möglich, die Pokémon anderer Trainer einzufangen.

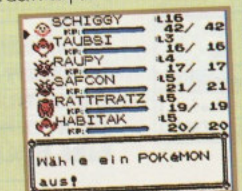






NOTIZ VON PROF. EICH

Achte darauf, alle Deine Pokémon gleichmäßig zu trainieren und lasse sie im Wechsel in den Kämpfen antreten.





SAFCON™

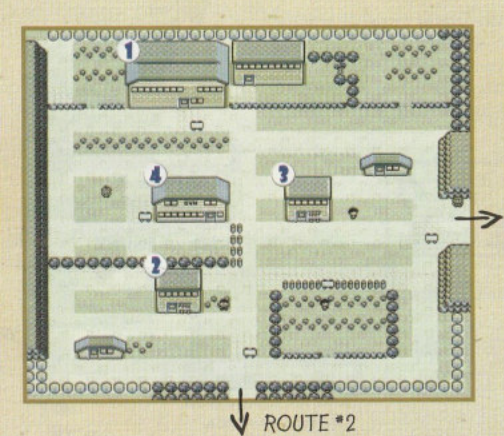
Da der Panzer dieses Pokémon sehr weich ist, bietet er keinen großen Schutz vor Attacken.



PIKACHU™

Wenn sich mehrere dieser Pokémon versammeln, können sie mit ihrer Energie Blitzgewitter erzeugen.

MARMORIA CITY



ROUTE 3

Diese Route kannst Du erst nehmen, nachdem Du Rocko in der örtlichen Arena besiegt hast.

→ ROUTE #3

↓ ROUTE #2

2 Pokémon-Center

3 Pokémon-Supermarkt

1 MUSEUM

Im Museum kannst Du einiges über ausgestorbene Pokémon lernen, und die Informationen werden automatisch im Pokédex gespeichert.



ITEM LISTE

POKéBALL	200
TRANK	300
FLUCHTSEIL	550
GEGENGIFT	100
FEUERHEILER	250
AUFWECKER	200
PARA-HEILER	200



4 Marmoria City-Arena

Bevor Du gegen Rocko antreten kannst, stellt sich Dir noch ein weiterer Trainer in den Weg. Tränke sind hier eine große Hilfe!



BESIEGE DEN 1. ARENALEITER: ROCKO

Rocko benutzt Gesteins-Pokémon. Mit Pflanzen- oder Wasser-Pokémon wirst Du ihn schneller besiegen!







Besiege Rocko, um den Felsorden zu erhalten.

ROCKOS POKéMON



KLEINSTEIN™ LV 12

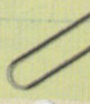
ONIX™ LV 14





NOTIZ VON PROF. EICH

Feuer-Pokémon brauchen mehr Erfahrung als andere, um gegen Rockos Gesteins-Pokémon anzukommen.



DAS ABENTEUER GEHT WEITER...

Noch viel, viel mehr erwartet Dich auf Deiner abenteuerlichen Reise durch die faszinierende Pokémon-Welt! Sprich mit allen Leuten, die Du auf Deiner Reise triffst und trainiere Deine Pokémon gewissenhaft, um Dein Ziel zu erreichen: Werde der weltbeste Pokémon-Trainer!





Spielhalle

Es heißt, Team Rocket habe etwas mit diesem Kasino zu tun. Schau doch mal nach...



Safari-Zone

Dies ist ein großartiger Ort, um Deine Pokémon-Sammlung zu erweitern. Hier bekommst Du wirklich etwas für Dein Geld!



Angeln

Es gibt Angeln in drei verschiedenen Ausführungen, mit denen Du viele Wasser-Pokémon fangen kannst.



Pension

Du kannst eines Deiner Pokémon in der Pokémon-Pension abgeben. Es wird hier trainiert, während Du unterwegs bist.



ARENALEITER

Rocko / Marmoria City



FELSORDEN

Hast Du den Felsorden erhalten, werden alle Deine Pokémon ein wenig stärker. Außerdem kannst Du dann die VM BLITZ einsetzen.

Misty / Azuria City



QUELLORDEN

Wenn Du den Quellorden besitzt, gehorchen Dir alle Pokémon bis Level 30. Außerdem kannst Du nun die VM ZERSCHNEIDER anwenden.

Major Bob / Orania City



DONNERORDEN

Deine Pokémon werden flinker, sobald Du den Donnerorden erhalten hast. Außerdem kannst Du nun jederzeit die VM FLUG einsetzen.

Erika / Prismania City



FARBORDEN

Nun gehorchen Dir auch Pokémon bis Level 50. Weiterhin kannst Du die VM STÄRKE jederzeit einsetzen.

Sabrina / Saffronia City



SUMPFORDEN

Hast Du den Sumpforden erhalten, gehorchen Dir Pokémon bis Level 70!

Koga / Fuchsania City



SEELENORDEN

Nachdem Du den Seelenorden erkämpft hast, steigt die Verteidigungskraft (VERT) Deiner Pokémon. Außerdem kannst Du nun auch die VM SURFER anwenden.

Pyro / Zinnoberinsel



VULKANORDEN

Durch den Vulkanorden steigt die Kraft der Spezialattacken (SPEZ) Deiner Pokémon.

?????????????



ERDORDEN

Sowie der Erdorden in Dein Eigentum übergegangen ist, gehorchen Dir alle Pokémon dieser Welt!

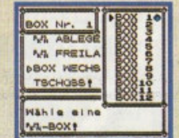
TIPS & HINWEISE



NOTIZ VON PROF. EICH

Während Deines Abenteuers wirst Du auf viele interessante Dinge stoßen. Auf den nächsten Seiten findest Du nützliche Hinweise dazu!

Wie setze ich eine Pokémon-Box ein?



Du verfügst über 12 Boxen, in denen Du Pokémon ablegen kannst. Neu gefangene Pokémon werden in der momentan ausgewählten Box abgelegt. Ist eine Box voll, mußt Du sie am PC im Pokémon-Center wechseln.

Was tun, wenn die Pokémon-Box voll ist?



Ist eine Pokémon-Box voll, werden eingefangene Pokémon sofort wieder freigelassen. An jedem PC, in den Pokémon-Centern, kannst Du auf eine Box wechseln, in der noch Platz ist.



Versteckte Maschinen (VM)

Manchmal kannst Du eine versteckte Maschine (VM) an Stelle einer technischen Maschine (TM) finden. Sie funktioniert genauso wie eine technische Maschine, aber Du kannst versteckte Maschinen einsetzen, sooft Du möchtest. Weiterhin kannst Du die erlernten Eigenschaften auch außerhalb der Kämpfe anwenden. So kannst Du zum Beispiel einen Strauch, der Dir im Weg steht, mit der Fähigkeit ZERSCHNEIDER beseitigen oder mit der Fähigkeit SURFER Wasserflächen überqueren.



TM*

Wie ordne ich die Gegenstände an?



Wähle dazu die Option ITEM im Menü aus und bewege den Pfeil zum Gegenstand, den Du verschieben möchtest. Drücke dann SELECT. Bewege den Pfeil nun an die Stelle, an die Du den Gegenstand in der Liste verschieben möchtest, und drücke erneut SELECT.



Im Kampf kannst Du auf diese Weise auch Deine Attacken sortieren.



Pokémon-Namen ändern

Es gibt einen Ort, an dem Du die Spitznamen Deiner Pokémon ändern kannst. Merke Dir gut, wo er sich befindet!

Die Entwicklung aufhalten!

Sobald Dein Pokémon anfängt, sich zu entwickeln, hast Du die Möglichkeit, diesen Prozeß zu unterbrechen. Drücke dazu den B-Knopf, sobald die entsprechende Meldung erscheint.





POKéMON SAMMELN



NOTIZ VON PROF. EICH

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Pokémon zu sammeln. Auf den folgenden Seiten findest Du Hinweise und Tips, die Dir beim Vervollständigen Deiner Sammlung helfen.

WILDE POKéMON FANGEN



Viele Pokémon kannst Du in freier Wildbahn finden, z. B. im hohen Gras, in Höhlen, in Flüssen usw.

BESONDERE SITUATIONEN

Einige Pokémon erhältst Du nur in besonderen Situationen. So kannst Du z. B. Pokémon als Preis in der Spielhalle gewinnen. Manche erhältst Du, wenn Du jemandem hilfst, und Du hast in der Safari-Zone die Gelegenheit, etliche Pokémon zu fangen.

POKéMON TAUSCHEN

In jedem Pokémon-Center kannst Du mit Hilfe des Universal Game Link-Kabels und eines zweiten Moduls Pokémon mit einem Freund tauschen. Manche Pokémon entwickeln sich übrigens erst, wenn Du sie tauschst. Andere Pokémon wiederum tauchen nur in der Roten bzw. Blauen Edition auf – es ist also nötig, mit einem Freund, der die jeweils andere Version des Spieles besitzt, zu tauschen, um Deine Sammlung zu vervollständigen!

HINWEIS: Möchtest Du zwei Original Game Boys miteinander verbinden, mußt Du das Game Link-Dialogkabel verwenden!



SELTENE POKéMON

In jedem Spiel gibt es einige Pokémon, die nur ein einziges Mal erscheinen! Fängst Du sie nicht sofort beim ersten Versuch, hast Du Deine Chance auf diesem Spielstand vertan.



ENTWICKLUNGSTUFEN DER POKéMON

Viele Pokémon entwickeln sich, sobald ihr Erfahrungslevel steigt. Auf dem Bild siehst Du, wie sich Schiggy zu Schillok entwickelt. Steigere die Level all Deiner Pokémon, um zu erfahren, welche sich entwickeln!







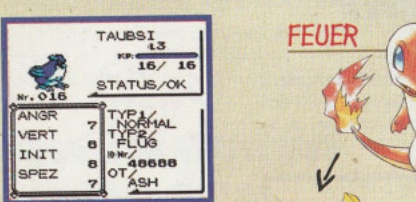
NOTIZ VON PROF. EICH

Überlege genau, welchem Typ Pokémon Du gegenüberstehst. Wenn Du mit dem richtigen Pokémon dagegenhalten kannst, wird es Dir nicht schwerfallen, den Kampf zu gewinnen.

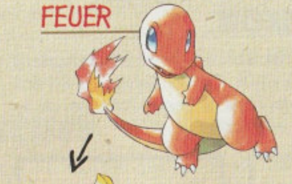
POKéMON-TYPEN

Es gibt viele verschiedene Pokémon-Typen. Stärken und Schwächen variieren daher. Prinzipiell handelt es sich bei Kämpfen um eine erweiterte Form des Knobelns: Stein schlägt Schere, Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein...





Manche Pokémon sind zwei Typen zugeteilt!









POKéMON-TYPEN ÜBERSICHT

ANGRIFF → ● SUPER X MÄSSIG Δ SCHWACH

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	■												X	Δ	
2		■	X		●	●						●	X		X
3		●	■	X	X	●			●				●		X
4			●	■	X				Δ	●			X		X
5		X	●		■	X		X	●	X	X		●		X
6		X	X		●	■			●	●			●		●
7	●				X	●	■	X		X	X	X		Δ	
8					●			■	X			●	X	X	
9		●	X	●	X			●	■	Δ		X	●	●	
10				X	●		●		●	■		●	X		
11					●		●	●			■			●	
12		X			●		X			X	●	■		X	
13		●	X	●		●	X		X	●		●	■		
14	Δ										●			■	
15															■

POKéMON TYP

1: NORMAL
2: FEUER
3: WASSER
4: ELEKTRO
5: PFLANZE
6: EIS
7: KAMPF
8: GIFT
9: BODEN
10: FLUG
11: PSYCHO
12: KÄFER
13: GESTEIN
14: GEIST
15: DRACHEN

KAMPFBILDSCHIRM



NOTIZ VON PROF. EICH

Stelle Dein Pokémon-Team möglichst vielseitig zusammen, so daß Du für die Attacken der unterschiedlichen Typen von Pokémon gewappnet bist.

Während eines Kampfes stehen vier verschiedenen Optionen zur Auswahl: Wähle zwischen KMPF (Kämpfen), PKMN (Pokémon auswechseln), ITEM (Gegenstand auswählen) und FLUCHT (Fliehen).



KMPF



Mit dieser Option werden die Attacken Deines Pokémon angezeigt. Wähle die gewünschte Attacke aus, um anzugreifen.

PKMN

Mit dieser Option kannst Du ein Pokémon auswechseln. Wähle das gewünschte Pokémon aus und bestätige mit dem A-Knopf. Diese Auswechslung dauert eine Kampfrunde lang. (Du kannst unter diesem Menüpunkt auch den Status Deiner Pokémon überprüfen.)

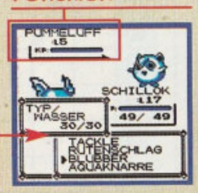
ITEM

Mit dieser Option kannst Du Deine mitgeführten Gegenstände einsetzen. Wähle dazu zuerst den gewünschten Gegenstand und dann das Pokémon, das ihn erhalten soll aus.

FLUCHT

Mit dieser Option kannst Du aus einem Kampf fliehen.

Gegnerisches Pokémon



AP

Angriffspunkte zeigen Dir, wie oft Du eine Attacke einsetzen kannst.



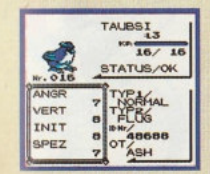
WER BEGINNT?

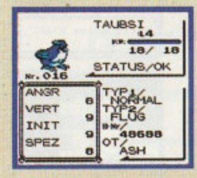


Wenn ein Kampf stattfindet, beginnt das Pokémon an der Spitze Deiner Liste. Wenn Du den Kampf gewinnst, erhalten alle im Kampf eingesetzten Pokémon Erfahrungspunkte.

LEVELANSTIEG

Durch Kämpfe erhalten Deine Pokémon Erfahrungspunkte. Sobald sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigt ihr Level an. Manchmal lernen sie auf diese Weise neue Attacken oder entwickeln sich.





TAUSCH

Pokémon, die Du durch Tausch erhältst, entwickeln sich schneller als andere. Es ist auf jeden Fall die Zeit wert, eigene Pokémon mit einem Freund zu tauschen!

GAME OVER

Wenn all Deine Pokémon besiegt sind, ist das Spiel vorbei. Du und Deine Pokémon werden dann in das letzte Pokémon-Center, das ihr besucht habt, gebracht, und die Hälfte Deines Geldes ist verloren.

UNIVERSAL GAME LINK™-KABEL



NOTIZ VON PROF. EICH

Du kannst mit Hilfe des Universal Game Link-Kabels (separat erhältlich) Pokémon mit Deinen Freunden tauschen sowie Duelle austragen. Verbinde zwei Game Boy Color bzw. Game Boy pocket mit dem Kabel und führe ein gesichertes Spiel fort. (Zwei Original Game Boys mußt Du mit dem Game Link-Dialogkabel verbinden!)

***Wichtiger Warnhinweis: Pokémon-Tausch* – Versuche niemals, dieses Pokémon Spielmodul über das Universal Game Link-Kabel mit einer anderen Sprachversion des Spiels zu verbinden. Beide Pokémon Spielmodule könnten dabei beschädigt werden.**

SCHRITT 1

Lasse alle Pokémon heilen, bevor Du die Verbindung herstellst. Dann müssen beide Spieler gleichzeitig das Mädchen an der Rezeption des Kabel-Clubs ansprechen.

Bitte melde Dich hier an.

SCHRITT 2

Beide Spieler können den Club erst betreten, nachdem sie gesichert haben.

Das Spiel wird gesichert, bevor

SCHRITT 3

Du kannst im Handelscenter Pokémon mit Deinen Feunden tauschen oder sie im Kolosseum gegeneinander antreten lassen. Bestätige Deine Wahl mit dem A-Knopf.





HANDELSCENTER — SCHRITT 4

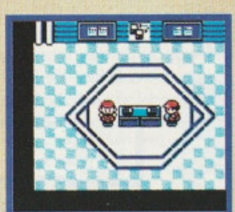
KOLOSSEUM — SCHRITT 9



HANDELSCENTER

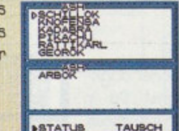
SCHRITT 4

Stelle Dich so hin, daß Du Dein Gegenüber anschaust und drücke den A-Knopf.



Informationen über Pokémon abrufen

Drücke den A-Knopf, um den Bildschirm rechts aufzurufen. Möchtest Du die Daten eines Pokémon abfragen, kannst Du sie mit der Option STATUS aufrufen.





SCHRITT 5

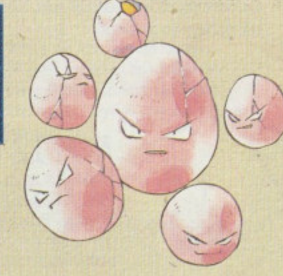
Bewege den Pfeil zum Namen des Pokémon, welches Du zum Tausch anbietest, und drücke den A-Knopf.



SCHRITT 6

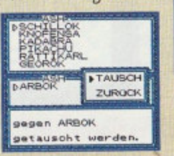
Die Meldung „Bitte warten…" erscheint auf dem Bildschirm.

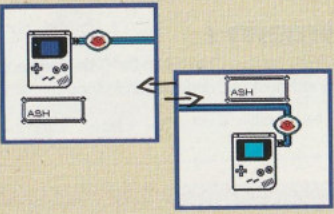




SCHRITT 7

Nun wirst Du gefragt, ob Du den Tauschhandel eingehen möchtest. Wähle hier die Option TAUSCH an, um den Handel zu bestätigen. Falls Du mit dem Pokémon, das Dein Freund ausgesucht hat, nicht zufrieden bist, kannst Du den Tausch abbrechen.





SCHRITT 8

Nachdem der Tauschhandel abgeschlossen wurde, kannst Du in das Handelscenter zurückkehren. Drücke hierzu START und wähle die Option RESET, um zurück zum Titelbildschirm zu gelangen.





NOTIZ VON PROF. EICH

Vielleicht möchtest Du ja gerne mit einem getauschten Pokémon spielen. Aber Vorsicht: Wenn Du noch nicht die nötigen Orden besitzt, kannst Du das Pokémon möglicherweise nicht kontrollieren! Pokémon, die Du per Link-Kabel erhältst, sammeln schneller Erfahrung und entwickeln sich vielleicht. Versuche, so oft wie möglich zu tauschen!



KOLOSSEUM

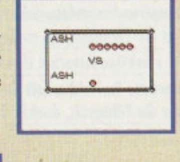
SCHRITT 1

Diese Option bringt Dich und Deinen Freund in einen Raum mit einem Tisch in der Mitte. Drehe Dich so, daß Du Dein Gegenüber anschaust und betätige den A-Knopf, um mit dem Kampf zu beginnen.



SCHRITT 2

Direkt vor dem Kampf erscheint ein Bildschirm, der anzeigt, wieviele Pokémon jeder Trainer noch übrig hat und wie der letzte Kampf ausging.









KMPF:	**Wähle die Attacke und kämpfe.**
PKMN:	**Wechsle zwischen den Pokémon.**
ITEM:	**Diese Option ist nicht verfügbar.**
FLUCHT:	**Wähle diese Option, um aufzugeben.**



NOTIZ VON PROF. EICH

Zuletzt zeige ich Dir ein paar Auszüge aus meinem Pokédex. Ich hoffe, sie sind hilfreich für Dich!

ATTACKEN & FÄHIGKEITEN

NAME	EFFEKT
TACKLE	Fügt einem Pokémon leichten Schaden zu.
HEULER	Schwächt den Angriffswert (ANGR) des Gegners.
RUTENSCHLAG	Schwächt den Verteidigungswert (VERT) des Gegners.
GESANG	Läßt den Gegner einschlafen.
WICKEL	Greift den Gegner mehrere Kampfrunden lang an.
GIFTSTACHEL	Schwächt den Gegner und vergiftet ihn eventuell.
FLUG	Zwei Kampfrunden andauernder Angriff. Überträgt die Fähigkeit, zu anderen Orten zu fliegen.
ZERSCHNEIDER	Eine sehr effektive Attacke! Überträgt die Fähigkeit, Büsche zu zerschneiden.
BLITZ	Vermindert die Treffsicherheit des Gegners. Überträgt die Fähigkeit, dunkle Orte zu erhellen.

GEGENSTÄNDE

VERSCHIEDENE POKéBÄLLE

GEGENSTAND	EFFEKT
POKéBALL	Mit diesem Ball kannst Du Pokémon fangen.
SUPERBALL	Dieser Ball ist effektiver als ein Pokéball.
HYPERBALL	Dieser Ball ist effektiver als ein Superball.
SAFARIBALL	Mit diesem Ball kannst Du Pokémon in der Safari-Zone fangen.
MEISTERBALL	Mit diesem Ball fängst Du jedes Pokémon!



BESONDERE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	EFFEKT
FEUERSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf Feuer-Pokémon.
DONNERSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf Elektro-Pokémon.
WASSERSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf Wasser-Pokémon.
BLATTSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf Pflanzen-Pokémon.
MONDSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf ?????-Pokémon.
HELIXFOSSIL	Entschlüssle das Rätsel um diesen Gegenstand!
DOMFOSSIL	Entschlüssle das Rätsel um diesen Gegenstand!
ALTBERNSTEIN	Entschlüssle das Rätsel um diesen Gegenstand!

HEILGEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	EFFEKT
GEGENGIFT	Beseitigt Vergiftungen bei einem Pokémon.
FEUERHEILER	Heilt verbrannte Pokémon.
EISHEILER	Heilt gefrorene Pokémon.
AUFWECKER	Weckt schlafende Pokémon.
PARA-HEILER	Heilt paralysierte Pokémon.
HYPERHEILER	Heilt alle oben genannten Schäden.
TRANK	Stellt einige KP wieder her.
SUPERTRANK	Stellt mehr KP wieder her als ein Trank.
HYPERTRANK	Stellt mehr KP wieder her als ein Supertrank.
TOP-TRANK	Stellt die gesamten KP wieder her.
TOP-GENESUNG	Heilt ein Pokémon komplett.
BELEBER	Heilt besiegte Pokémon und stellt KP zur Hälfte wieder her.
TOP-BELEBER	Heilt besiegte Pokémon und füllt KP komplett wieder auf.

POKéMON POWER-UPS

GEGENSTAND	EFFEKT
SONDERBONBON	Erhöht den Level eines Pokémon um eine Stufe.
KP-PLUS	Erhöht die Kraftpunkte (KP) eines Pokémon.
PROTEIN	Verstärkt den Angriff (ANGR) eines Pokémon.
EISEN	Verstärkt die Verteidigung (VERT) eines Pokémon.
CARBON	Erhöht die Geschwindigkeit (INIT) eines Pokémon.
KALZIUM	Erhöht den Spezialwert (SPEZ) eines Pokémon.
X-ANGRIFF	Nur im Kampf nutzbar, verstärkt die Angriffskraft (ANGR) eines Pokémon.
X-ABWEHR	Nur im Kampf nutzbar, verstärkt die Verteidigung (VERT) eines Pokémon.
X-TEMPO	Nur im Kampf nutzbar, erhöht die Geschwindigkeit (INIT) eines Pokémon.
X-SPEZIAL	Nur im Kampf nutzbar, verstärkt die Spezialattacken (SPEZ) eines Pokémon.
MEGABLOCK	Hindert gegnerische Pokémon daran, im Kampf ihre Spezialattacken einzusetzen.
ANGRIFFPLUS	Deine Angriffe werden im aktuellen Kampf effektiver.
X-TREFFER	Nur im Kampf nutzbar, die Treffsicherheit Deines Pokémon wird erhöht.
AP-PLUS	Der AP-Wert einer Attacke steigt.

HILFSMITTEL

GEGENSTAND	EFFEKT
FAHRRAD	Damit bist Du schneller unterwegs – aber es ist sündhaft teuer!
FLUCHTSEIL	Dieses Seil hilft Dir, Höhlen schnell zu verlassen.
SCHUTZ	Sprühe Dich damit ein, um schwache Pokémon fernzuhalten.
SUPERSCHUTZ	Dieses Spray wirkt länger als SCHUTZ.
TOP-SCHUTZ	Dieses Spray wirkt länger als SUPERSCHUTZ.



SPEZIELLE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	EFFEKT
POKéDEX	Speichere Daten über Pokémon in diesem High-Tech Lexikon.
KARTE	Hilft, Dich in der Pokémon-Welt zurechtzufinden.
TM	Technische Maschinen erhältst Du u.a. nach Kämpfen.
VM	Versteckte Maschinen erhältst Du von verschiedenen Personen.

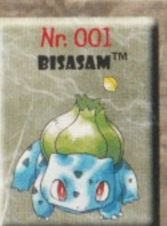
WEITERE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	EFFEKT
NUGGET	Verkaufe es, und Dein Kontostand steigt enorm!
GOLDZÄHNE	Sie gehören dem Wärter der Safari-Zone.
BOOTSTICKET	Ein Reise-Gutschein für die M.S. Anne.
POKéPUPPE	Eine beliebte Puppe. Setze sie mal im Kampf ein.
SILPH SCOPE	Damit kannst Du Geister-Pokémon identifizieren.
POKéFLÖTE	Damit weckst Du schlafende Pokémon auf.
ANGEL	Setze diesen Gegenstand ein, um Wasser-Pokémon zu fangen.
SUPERANGEL	Besser als die herkömmliche Angel.
PROFIANGEL	Die beste aller Angeln! Damit fängst Du jedes Wasser-Pokémon!
DETEKTOR	Mit diesem nützlichen Gerät kannst Du Gegenstände finden.
EP-TEILER	Teilt die gewonnenen Erfahrungspunkte (EP) unter allen mitgeführten Pokémon auf.
MÜNZE	Nutze sie im Spielkasino.
MÜNZKORB	Hierin kannst Du maximal 9.999 Münzen aufbewahren.
TAFELWASSER	Füllt im Kampf einige Kraftpunkte (KP) auf.
SPRUDEL	Füllt im Kampf viele Kraftpunkte (KP) auf.
LIMONADE	Füllt im Kampf sehr viele Kraftpunkte (KP) auf.

POKéMON-LISTE

NR. 001 - 024

Nr. 001
BISASAM™



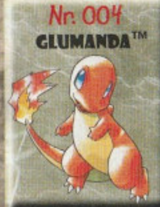
Nr. 002
BISAKNOSP™



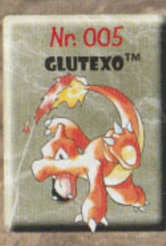
Nr. 003
BISAFLOR™



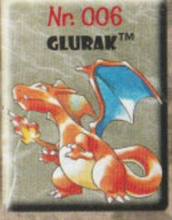
Nr. 004
GLUMANDA™



Nr. 005
GLUTEXO™



Nr. 006
GLURAK™



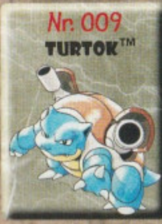
Nr. 007
SCHIGGY™



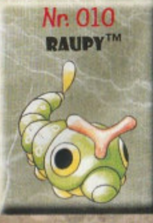
Nr. 008
SCHILLOK™



Nr. 009
TURTOK™



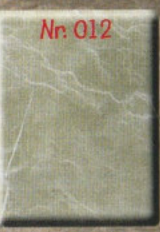
Nr. 010
RAUPY™



Nr. 011
SAFCON™



Nr. 012



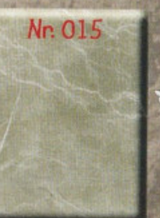
Nr. 013
HORNLIU™



Nr. 014
KOKUNA™



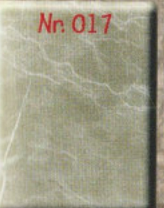
Nr. 015



Nr. 016
TAUBSI™

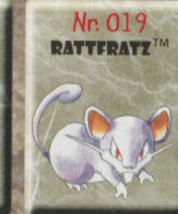


Nr. 017

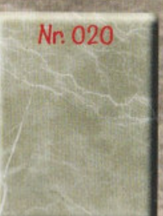


Nr. 018

Nr. 019
RATTFRATZ™



Nr. 020

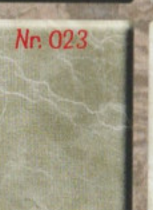


Nr. 021
HABITAK™



Nr. 022

Nr. 023



Nr. 024

POKéMON-LISTE

Nr. 025
PIKACHU™





Nr. 026

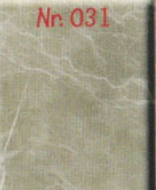
Nr. 027

Nr. 028

Nr. 029
NIDORAN ♀™

Nr. 030

Nr. 031



Nr. 032
NIDORAN ♂™



Nr. 033

Nr. 034



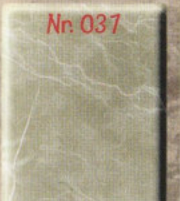
Nr. 035
PIEPI™



Nr. 036

NR. 025 - 048

Nr. 037



Nr. 038



Nr. 039
PUMMELUFF™



Nr. 040

Nr. 041
ZUBAT™

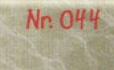


Nr. 042

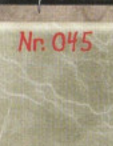


Nr. 043

Nr. 044



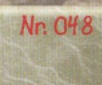
Nr. 045



Nr. 046
PARAS™

Nr. 047

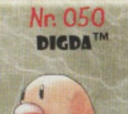
Nr. 048

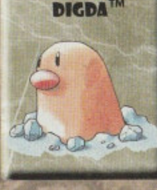


POKéMON-LISTE

Nr. 049

Nr. 050
DIGDA™



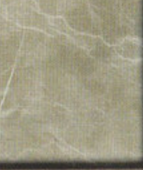


Nr. 051

Nr. 052

Nr. 053

Nr. 054
ENTON™





Nr. 055

Nr. 056

Nr. 057

Nr. 058

Nr. 059

Nr. 060
QUAPSEL™

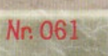


NR. 049 - 072

Nr. 061

Nr. 062

Nr. 063
ABRA™





Nr. 064

Nr. 065

Nr. 066
MACHOLLO™

Nr. 067

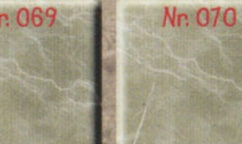
Nr. 068

Nr. 069

Nr. 070

Nr. 071

Nr. 072
TENTACHA™



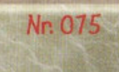
POKéMON-LISTE

Nr. 073

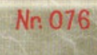
Nr. 074
KLEINSTEIN™



Nr. 075



Nr. 076

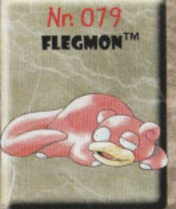


Nr. 077
PONITA™



Nr. 078

Nr. 079
FLEGMON™



Nr. 080

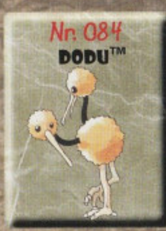
Nr. 081
MAGNETILO™



Nr. 082

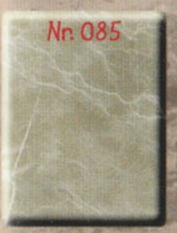
Nr. 083

Nr. 084
DODU™



NR. 073 - 096

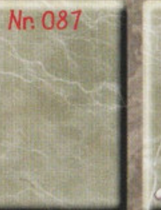
Nr. 085



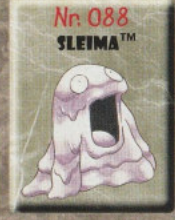
Nr. 086
JUROB™



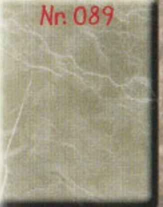
Nr. 087



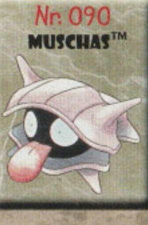
Nr. 088
SLEIMA™



Nr. 089



Nr. 090
MUSCHAS™



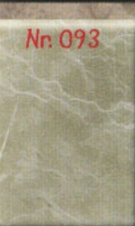


Nr. 091

Nr. 092
NEBULAK™



Nr. 093



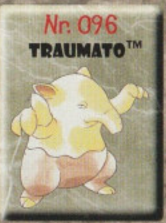
Nr. 094



Nr. 095



Nr. 096
TRAUMATO™

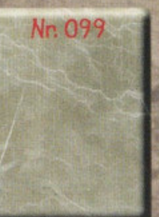


Nr. 097

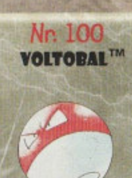
Nr. 098
KRABBY™



Nr. 099

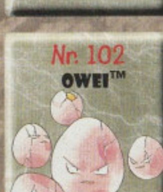


Nr. 100
VOLTOBAL™



Nr. 101

Nr. 102
OWEI™



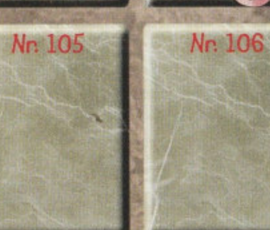
Nr. 103



Nr. 104
TRAGOSSO™

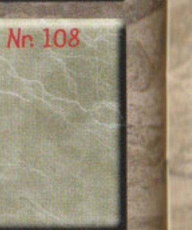


Nr. 105



Nr. 106

Nr. 107



Nr. 108

Nr. 109
SMOGON™



Nr. 110



Nr. 111
RIHORN™



Nr. 112



Nr. 113



Nr. 114



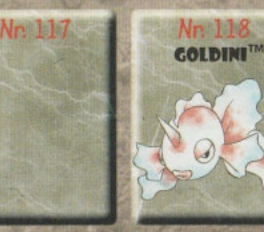
Nr. 115

Nr. 116
SEEPER™



Nr. 117

Nr. 118
GOLDINI™



Nr. 119



Nr. 120
STERNDU™



Nr. 121	Nr. 122	Nr. 123	Nr. 124
Nr. 125	Nr. 126	Nr. 127	Nr. 128
Nr. 129 KARPADOR™	Nr. 130	Nr. 131	Nr. 132

Nr. 133 EVOLI™	Nr. 134	Nr. 135	Nr. 136
Nr. 137	Nr. 138	Nr. 139	Nr. 140
Nr. 141	Nr. 142	Nr. 143	Nr. 144

NR. 145 - 150

Nr. 145	Nr. 146
Nr. 147	Nr. 148
Nr. 149	Nr. 150

HAST DU SIE SCHON ALLE?

Endlich bleibt Dir kein Geheimnis mehr verborgen! Egal ob Rote Edition oder Blaue Edition: Mit dem offiziellen POKéMON-Spieleberater schnappst Du sie garantiert alle. Dich erwarten detaillierte Karten mit den Fundorten aller Items, 150 Sammelsticker und jede Menge Tips und Tricks direkt von den Spieleprofis bei Nintendo!



POKéMON IM NETZ!

Netscape: P O K e M O N

Back Forward Reload Home Search Guide Images Print Security Stop

Location: http://www.pokemon.de

Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!

POKéDEX
NEWS
DOWNLOADS
PRODUCTS
ONLINE GAMES
LINKS
NINTENDO

© 1999 Nintendo of Europe GmbH

Die neuesten Infos, Downloads, Links... im Internet unter

www.pokemon.de

Nintendo

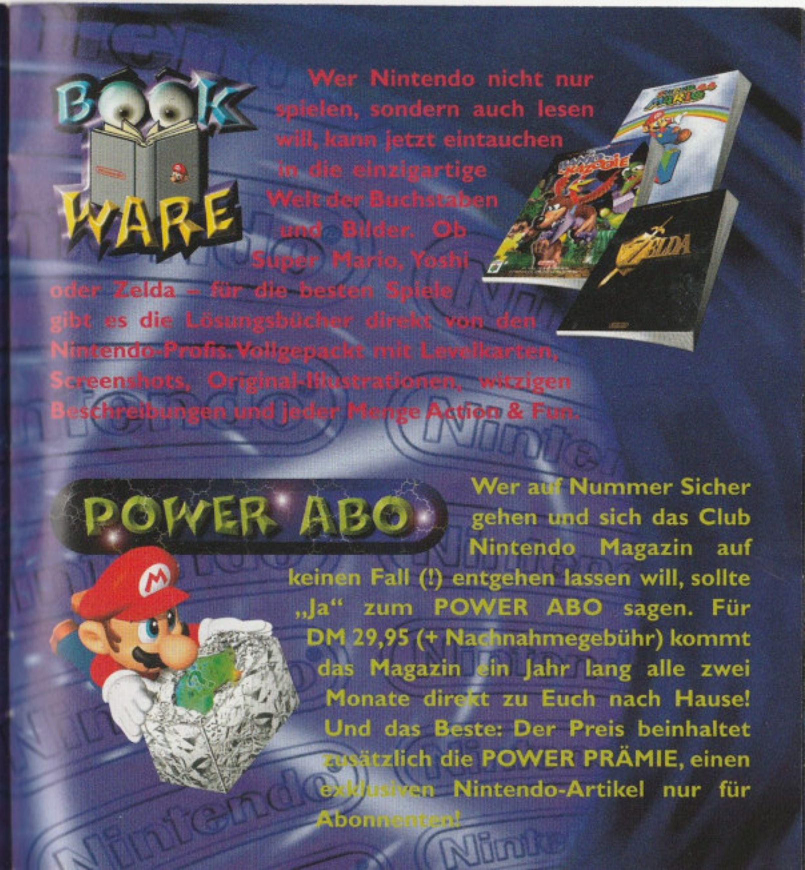
[0899/NOE/GB]

WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet Euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club Magazin, Internet Homepage oder Telefon Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren und mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! ALLE ZWEI MONATE findet Ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tips & Tricks! Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr.



BOOK WARE

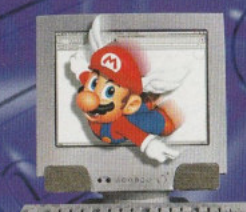
Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun.

POWER ABO

Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall (!) entgehen lassen will, sollte „Ja" zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu Euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!

CLUB Nintendo online

Der Hot-Link zum Glück:
http://www.nintendo.de



Mails and more!
info@nintendo.de

Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE! Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge interaktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tips & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert.

SPECIALS



Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole. Club Nintendo SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie.



Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-5806 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet.

Bei technischen Fragen: 0130-5806

Bei Spielefragen: 06026-940940

Informationen zum aktuellen Club Nintendo Angebot erhaltet Ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an: **Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung 63760 Großostheim • (in Deutschland).**
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung **(gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-58 06).**

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-0662-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836

POKéMON Macht mit bei der Expert Challenge!

Beantwortet die nachfolgenden POKéMON-Fragen und gewinnt ein 12monatiges Game Boy Color-Spiele-Abo! Seid Ihr der glückliche Gewinner, bekommt Ihr im Jahr 2000 jeden Monat ein brandneues Game Boy Color-Spiel direkt nach Hause geliefert!

1. Wie oft hat man im Spiel die Möglichkeit, ein Relaxo zu fangen?
___
2. Wann wurde Mewtu geboren?
___
3. Wo im Spiel erhält man das POKéMON-Diplom?
___

Wohin sollen wir das Abo schicken, wenn Du gewinnst?

Name: ___
Straße: ___
Postleitzahl und Ort: ___
❑ Männlich ❑ Weiblich Geburtsdatum: ___

Habt Ihr alles ausgefüllt, schneidet Ihr die Karte aus, klebt sie auf eine Postkarte und schickt sie bis 31. 12. 1999 an:
Club Nintendo, Stichwort: POKéMON Expert Challenge,
Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim

Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz / Suisse:
Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel



PRINTED IN GERMANY